

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan wayang, baik itu wayang kulit, wayang orang, maupun wayang golek dan juga beragam wayang yang lainnya telah menjadi kekayaan tersendiri di tanah air Indonesia ini. Tidak hanya dari dalam negeri, wayang juga diapresiasi dan dikenal luas oleh banyak negara di dunia. Wayang dianggap sebagai budaya dengan gaya tutur dan keunikannya sendiri, hal ini dibuktikan pada tanggal 7 November 2003 UNESCO menetapkan wayang sebagai warisan budaya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*).

Sayangnya pada saat ini kesenian wayang kurang diminati oleh masyarakat Indonesia sendiri, fakta yang didapat dari salah satu artikel di Seputar Indonesia (2012) membuktikan sebuah pertunjukan wayang orang pada tahun 2010 oleh Wayang Orang Ngesti Pandowo di Taman Budaya Rades Saleh Semarang yang ditonton kurang dari 100 orang. Ketua Dewan Kesenian Daerah Jawa Tengah Bambang Sadono mengatakan “rendahnya animo masyarakat menyaksikan wayang orang antara lain disebabkan adanya pilihan media hiburan yang beragam dan lebih praktis bahkan gratis, seperti televisi, internet, dan bioskop. Banyaknya pilihan itulah yang membuat animo masyarakat untuk wayang orang kurang. Kondisi sekarang beda dengan zaman dulu ketika hiburan hanya ada wayang saja” lanjut Sadono.

Menurut Dr. Subagyo seorang penasihat Pepadi dan anggota Komisi III DPR RI, bahaya yang mengancam punahnya wayang saat ini adalah tidak terjadinya regenerasi penonton. Seputar Indonesia (2012) juga memberikan pernyataan serupa bahwa kaum muda generasi sekarang tak lagi berorientasi pada seni tradisional. Mereka lebih berorientasi pada jenis kesenian baru yang bersifat pop dan mudah dinikmati. Sementara penonton Jawa semakin tidak tertarik wayang, karena kesulitan bahasa dan kendala waktu. Masyarakat luar Jawa pun tidak tertarik wayang. Ketika wayang terancam punah, sesungguhnya peradaban bangsa inilah yang terancam.

Pasalnya, karakter bangsa atau sederhananya budi pekerti adalah jati diri bangsa yang dirajut wayang. Dalam sejarahnya, wayang telah mengambil peran penting membangun karakter masyarakat. Menurut ketua Pepadi Ekojipto, para tokoh sejarah di wilayah Jawa dan Bali karakternya dibentuk oleh kesenian wayang. Dalam wayang terkandung nilai keberanian, kebersamaan, ramah-tamah, kejujuran, keadilan, harmoni dan kehidupan. Saat ini, nilai-nilai itu mulai tergerus seiring berjalannya waktu maupun menguatnya gempuran modernisasi dan globalisasi. Oleh karena itu penting menanamkan wayang sejak dini agar di masa depan para generasi muda Indonesia memiliki nilai-nilai kebaikan seperti yang terkandung dalam wayang.

Disaat kebudayaan wayang terus tergerus, gelombang globalisasi dan modernisasi terhadap masyarakat Indonesia semakin kuat berhembus setiap tahunnya. Walaupun banyak keuntungan dari keberadaan teknologi saat ini, namun juga sekaligus membentuk perilaku malas dan konsumerisme pada masyarakat sehingga menyebabkan semakin berkurangnya poros terhadap budaya tradisional. Pernyataan serupa disampaikan di dalam koran Pos Kota (2011) oleh guru wayang asal Belanda, Heidi Hinzler. Hinzler berpendapat “kebanyakan anak-anak sekarang tak mampu atau malas, mereka lebih tertarik lihat di *screen* layar daripada baca buku. Salah satu bentuk teknologi yang sudah sering dijumpai adalah *Video game*. *Video game* adalah permainan video atau digital yang dapat dimainkan di dalam sebuah piranti elektronik. Peminat permainan digital ini di Indonesia berkembang secara cepat, khususnya pada pemain anak-anak. Melihat fenomena diatas penulis merasa tergerak untuk mengenalkan kesenian wayang kepada anak-anak melalui media modern yang ada saat ini untuk meregenerasi minat masyarakat terhadap wayang.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, identifikasi masalah yang diperoleh dari lapangan dan ruang lingkup kajian adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana mengenalkan cerita dan tokoh - tokoh pewayangan Pandawa Lima kepada anak-anak secara menarik dan tepat?

Berikut juga dijabarkan ruang lingkup permasalahan.

- 1) Tokoh pewayangan yang akan dikenalkan adalah Pandawa Lima dengan latar cerita kisah Mahabharata.
- 2) Permainan *video game* dimainkan melalui media PC (*Personal Computer*) namun tidak menutup kemungkinan untuk dikembangkan ke dalam perangkat lain.
- 3) Target dari permainan *video game* ini adalah anak-anak yang berusia 10 hingga 15 tahun.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan identifikasi masalah diatas berikut dijabarkan tujuan dari penelitian ini.

- 1) Mengajak target untuk mengenal tokoh-tokoh dan cerita dari pewayangan Pandawa Lima dengan sebuah metode yang menarik.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data primer atau data utama, teknik penelitian berupa observasi yaitu melakukan pengamatan terhadap objek dari jarak yang dekat. Dalam observasi tersebut penulis memposisikan diri sebagai partisipan aktif, yaitu berinteraksi langsung dengan objek yang diteliti serta menyebarkan kuesioner kepada 100 siswa-siswi berusia 10 hingga 15 tahun di Sekolah SMP Negeri 8 Cimahi. Dalam pengumpulan data primer, digunakan juga teknik wawancara yaitu teknik tanya jawab secara langsung terhadap Bapak Narto selaku pelaku seni wayang dan asisten dalang dalam perkumpulan wayang kulit KRIDOBUDOYO. Pengumpulan data sekunder didapat dari studi pustaka pada buku Pedalangan untuk SMK terbitan Departemen Pendidikan Nasional, media cetak koran Pos Kota dan situs sindonews.com.

1.5 Skema Perancangan

